RIVEN™

THE SEQUEL TO MYST®

Benutzerhandbuch

© 2002 Ubi Soft Entertainment, Copyright © 1997, Cyan, Inc. and Brøderbund Software, Inc. All Rights Reserved. Riven, Myst, Cyan, and the Cyan logo are trademarks and/or registered trademarks of Cyan, Inc. Red Orb Entertainment and the Red Orb Entertainment logo are trademarks of Brøderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment is a division of Brøderbund Software, Inc. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Macintosh and QuickTime are trademarks of Apple Computer, Inc. registered in the U.S. and other countries. QuickTime is a trademark used under license. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufacturers.

Vielleicht erinnern Sie sich noch an Ihre letzte Unterhaltung mit Atrus – er saß in seinem altertümlichen Arbeitszimmer und beschrieb Blatt für Blatt die Seiten des vor ihm liegenden Manuskripts. Er sprach mit Ihnen und rechtfertigte das Verhalten seiner Söhne, doch man merkte, dass es im Grunde etwas Anderes war, was ihn beschäftigte. Eine gewaltige Last ruhte auf seiner Seele und er sprach von einem weitaus größeren Feind …

Message from the Creators

Nun gut, da sind wir wieder. Einigen von Ihnen steht eine Reise in eine neue Welt bevor, auf andere wartet nach kurzer Unterbrechung die Fortsetzung eines Abenteuers. Die Erlebnisse und Eindrücke, die Ihnen bevorstehen, sind das Ergebnis der Ströme von Blut, von Tränen und von Schweiß, die unser Entwickler-Team in den letzten Jahren vergossen hat (OK, Blut ist vielleicht ein bisschen übertrieben).

Riven wurde entwickelt, um für Sie eine fesselnde Erlebniswelt zu schaffen. Also schließen Sie die Türe, dämpfen Sie das Licht, nehmen Sie sich einen bequemen Stuhl und lassen Sie sich in die Welt von ***Riven*** entführen.

Und um Himmels willen, vergessen Sie nicht die Köpfhörer oder ein paar gute Lautsprecher!

Inhaltsverzeichnis

Vor dem Start / Installations-Anleitung 5

Riven spielen 10

Tastenbelegung 13

Fehlerbehebung 14

Mitwirkende 17

Technischer Kundendienst 19

Vor dem Start

Windows® - Systemanforderungen*

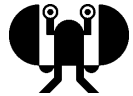
- Windows 95
- Pentium I 100 MHz oder besser
- 16 MB RAM
- 75 MB Festplattenspeicher, Minimum
- 4x CD-ROM Laufwerk oder schneller
- Anzeige: 640X480, High Colour
- Windows kompatible Soundkarte
- DirectX kompatible Sound- und Grafikkarte**

*Systemkonfiguration:

Es ist möglich, dass die Konfiguration Ihres Betriebssystems geringfügig verändert, Festplattenspeicher verfügbar gemacht oder Hardware-Treiber aktualisiert werden müssen, damit Riven ordnungsgemäß läuft.

** Falls Sie Probleme bei der Installation von DirectX haben sollten, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Sound- oder Grafikkarte, um sich dort die neuesten DirectX-kompatiblen Treiber zu besorgen. Weitere Informationen finden Sie auf der Microsoft Internetseite.

Windows 95 Installations-Anleitung



Installation

- Starten Sie Windows 95.
- Legen Sie die Riven 1 CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein.
- Das Riven Autostart-Fenster erscheint.
- Klicken Sie auf Installieren und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls das Riven Autostart-Fenster nicht automatisch erscheint, können Sie das Programm auch manuell installieren:

- Klicken Sie auf **START** in der Windows Taskleiste und wählen Sie **Ausführen**.
- Geben Sie **D:\Setup.EXE** in das Feld hinter Öffnen ein. (wenn Ihr CD-ROM Laufwerk den Buchstaben **D** besitzt, ansonsten müssen Sie **D** durch den Buchstaben ersetzen, der Ihrem CD-ROM Laufwerk zugewiesen ist.)
- Klicken Sie auf **OK** und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um ***Riven*** zu installieren.

Spiel

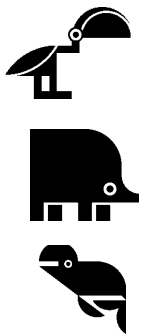
Nach der erfolgreichen Installation, klicken Sie auf den Start-Button des Autostart-Fensters. Das ***Riven*** Autostart-Fenster erscheint normalerweise, wenn die **Riven1 CD-ROM** in das CD-ROM Laufwerk eingelegt wird.

Falls das Riven Autostart-Fenster nicht automatisch erscheint:

- Begebene Sie sich auf den Windows 95-Desktop
- Klicken Sie auf **START** in der Windows Taskleiste, wählen Sie **Programme** und anschließend ***Riven***.
- Klicken Sie auf das ***Riven***-Symbol, um das Spiel zu starten.

Deinstallation

Wenn Sie Riven aus Ihrem System entfernen möchten, klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf **START**, anschließend auf **Einstellungen/Systemsteuerung**. Doppelklicken Sie auf **Software**, wählen Sie das Register **Installieren/Deinstallieren** und wählen Sie ***Riven*** aus der Programmliste. Klicken Sie auf **Hinzufügen/Entfernen** und bestätigen Sie Ihre Wahl ...



Macintosh® - Systemanforderungen*

- Mac™ OS
- Version 7,5 oder höher
- 90 MHz PowerPC oder besser
- 9 MB freier RAM
- 65 MB Festplattenspeicher, Minimum
- 4x CD-ROM Laufwerk oder schneller
- Anzeige: 640X480, Tausende von Farben

*Systemkonfiguration:

Es ist möglich, dass die Konfiguration Ihres Betriebssystems geringfügig verändert, Festplattenspeicher verfügbar gemacht oder Hardware-Treiber aktualisiert werden müssen, damit ***Riven*** ordnungsgemäß läuft.

Mac™ OS Installations-Anweisungen

Legen Sie die Riven1 CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk ein. Doppelklicken Sie auf das Riven1 CD-ROM Symbol und anschließend auf das Riven Installations-Symbol. Klicken Sie auf den Weiter-Button, um die ReadMe-Datei aufzurufen, und dann erneut auf Weiter. Vergewissern Sie sich, dass im Pull-Down Menü in der oberen, linken Ecke des Riven Installations-Fensters die Option Einfache Installation eingestellt ist. Wählen Sie die Festplatte, auf der Sie Riven installieren möchten, indem Sie solange auf den entsprechenden Button klicken, bis die richtige Festplatte ausgewählt ist. Klicken Sie auf Installieren. Starten Sie Ihren Computer neu, wenn die Installation abgeschlossen ist.

Spiel

Um ***Riven*** zu spielen, gehen Sie zum Riven-Ordner auf Ihrer Festplatte. Öffnen Sie den Ordner mit einem Doppelklick und klicken Sie anschließend auf das ***Riven***-Symbol, um das Programm zu starten.

Deinstalltion

Wenn Sie ***Riven*** deinstallieren möchten, ziehen Sie einfach den ***Riven***-Ordner in den Papierkorb und leeren Sie diesen.

Riven spielen

Ein altes D'ni Sprichwort sagt:
"Vergiss deine Fragen und du findest die Antworten!" Riven ist die Fortsetzung der Geschichte von Myst. Das Geheimnis von Riven ist, dass es keine Geheimnisse gibt! Tauchen Sie ein in die Schönheit dieser Welt und lösen Sie sich vollständig von Ihrer gewohnten Umgebung. Nehmen Sie sich Zeit, die neuen Schauplätze zu erkunden und achten Sie auf jedes Detail; es ist bestimmt von Wichtigkeit. Machen Sie sich Notizen, um sich an all die wertvollen Hinweise und Informationen erinnern zu können, die Ihnen unterwegs begegnen. Rufen Sie sich das Gesehene an anderen Orten ins Gedächtnis und fügen Sie alle Teile dieses Rätsels logisch zusammen.

Bewegung

Grundlagen: Sich in ***Riven*** zu bewegen ist einfach, man muss nur seinem Instinkt folgen. Gehen Sie mit dem Mauszeiger an die Stelle, an die Sie sich begeben möchten und klicken Sie mit der Maus. Wenn Sie vorwärts möchten, klicken Sie in die Mitte des Bildschirms, möchten Sie nach links oder rechts, klicken Sie an den linken oder rechten Bildschirmrand.

Details: An den meisten Orten können Sie sich in alle Richtungen drehen, indem Sie mit der Hand an den rechten oder linken Rand des Bildschirms gehen und mit der Maus klicken.

Wenn die Hand mit einem gekrümmten Finger dargestellt wird, können Sie sich mit einem Mausklick um 180º in die angegebene Richtung drehen. An einigen Orten ist es außerdem möglich, nach oben und unten zu schauen. In die-sen Fällen, wenn sich die Hand am oberen oder unteren Bildschirmrand befindet, weist sie in die mögliche Blick-richtung wobei der ansonsten ausgestreckte Daumen eingezogen wird.

An einigen Orten gehen Sie einen Schritt zurück, wenn Sie sich ganz nah an einem Gegenstand befinden und ihn seit-lich anklicken. Einige Bereiche im Spiel sind nicht zugäng-lich. Wenn man sie anklickt, passiert nichts. Das bedeutet, dass sie keinen gültigen Pfad darstellen und es dort keine wichtigen Informationen zu finden gibt.

Zip Modus: ***Riven*** verfügt über einen "Zip-Modus", der es Ihnen ermög-licht, schnell an Orte zu gelangen, die Sie bereits erkundet haben. Wenn der Zip-Modus im **Optionen**-Menü aktiviert ist, verwandelt sich der Cursor in einen blinkenden Blitz, sobald er über bestimmte Gegenstände oder Bereiche gleitet. Mit einem Mausklick können Sie dann direkt zu einem bes-timmte Ort gelangen, ohne die dazwischen liegenden Gebiete durchqueren zu müssen. Mit dem Zip-Modus können Sie nur zu Orten gelangen, die Sie bereits besucht haben. Seien Sie vorsichtig! Wenn Sie den Zip-Modus zu früh und übereilt benutzen, kann es passieren, dass Ihnen wichtige Details in

den Regionen entgehen, die Sie überspringen.

Gegenstände benutzen

Grundlagen: Wenn Sie einen Gegenstand untersuchen oder benutzen wollen, klicken Sie ihn einfach an oder klicken Sie ihn an und ziehen Sie ihn auf einen anderen Gegenstand.

Details: Wenn sie einen Gegenstand anklicken, holen sie entweder den Gegenstand näher zu sich heran oder Sie bewegen sich auf den Gegenstand zu. Wenn der Gegenstand eine bestimmte Funktion hat, können Sie diese durch Klicken auslösen oder den Gegenstand verändern (z.B. Umlegen eines Schalters, Umblättern von Seiten in einem Buch). Wenn der Gegenstand keinen Nutzen hat, hat der Mausklick möglich-erweise keine Auswirkungen.

Es ist außerdem möglich, einige Gegenstände, wie zum Bei-spiel Schalter und Hebel, durch Ziehen mit der Maus zu be-wegen. Wenn ein Objekt gezogen werden kann, verwandelt sich der Cursor in eine offene Hand . Wenn Sie einen solchen Gegenstand anklicken, verwandelt sich der Cursor in eine geschlossene Hand Das bedeutet, dass Sie den Gegenstand genommen haben und ihn nun bewegen können.

Es gibt einige Gegenstände, die Sie aufnehmen und mit sich herumtragen können. Wenn Sie einen solchen Gegenstand anklicken, nehmen Sie ihn automatisch an sich. Um auf ei-nen Gegenstand zuzugreifen, den Sie aufgenommen haben,

müssen Sie mit dem Cursor über den schwarzen Bereich am unteren Bildschirmrand gleiten. Daraufhin erscheinen die Gegenstände, die sich in Ihrem Besitz befinden. Klicken Sie einen davon an, um ihn zu untersuchen oder zu benutzen. Wenn Sie mit der Untersuchung des Gegenstandes fertig sind, klicken sie seitlich von ihm auf den Bildschirm, um ihn wieder wegzustecken.

Mit der Leertaste können Sie Videosequenzen jederzeit abbrechen. Aber wie schon beim Zip-Modus sollten Sie auch hier darauf achten, keine wichtigen Details zu verpassen!

TASTENBELEGUNG

Die Menü-Leiste anzeigen oder verstecken:

Windows: Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und drücken Sie die Leertaste (oder klicken Sie an den oberen Bildschirmrand).

Macintosh: Halten Sie die Command-Taste (À) gedrückt und drücken Sie die Leertaste (oder klicken Sie an den oberen Bildschirmrand).

	Windows	Mac	
Neu	Ctrl +N	⌘-N	Neues Spiel starten
Öffnen…	Ctrl +O	⌘-O	Gespeichertes Spiel öffnen
Speichern	Ctrl +S	⌘-S	Spiel speichern
Speichern unter…			Aktuelles Spiel unter neuem Namen speichern
Beenden	Alt +F4	⌘-Q	Beenden

FEHLERBEHEBUNG

WINDOWS 95

Normalerweise erscheint das Autostart-Fenster, sobald Sie die Riven1 CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk einlegen. Wenn Sie Riven1 lieber ohne das Autostart-Fenster starten möchten, dann entfernen Sie im Autostart-Fenster das Häkchen vor "Dieses Fenster beim Einlegen der CD anzeigen." Wenn Sie die CD-ROM das nächste Mal einlegen, startet das Programm sofort. (**Anmerkung:** Die Autostart-Funktion ist nicht verfügbar, wenn die AutoPlay-Funktion von Windows deaktiviert ist.)

Wenn Sie das Autostart-Fenster wieder aktivieren möchten, legen Sie die Riven1 CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk ein. Sobald das Programm startet, drücken Sie sofort **ALT+F4**, um es zu verlassen. Doppelklicken Sie auf das **Arbeitsplatz-Symbol** auf dem Windows-Desktop. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf das Riven CD-Symbol und wählen Sie **AutoPlay**. Klicken Sie auf das Kästchen am unteren Rand des Autostart-Fensters ("Dieses Fenster beim Einlegen der CD anzeigen."). Klicken Sie auf **Start**, um das Programm zu starten.

MAC OS

Damit Riven ordnungsgemäß läuft, muss der **Erweiterungs**-Ordner Ihres Systems die folgenden **QuickTime™ 2.5** Komponenten enthalten:

QuickTime™
QuickTime™ Musical Instruments
QuickTime™ PowerPlug
Sound Manager (version 3.2.1)

Im Verlauf der Installation werden diese Dateien in den Erweiterungs-Ordner kopiert. Sollte ***Riven*** eine ältere Version dieser Dateien finden, werden Sie darauf aufmerksam gemacht, dass Sie diese Dateien sichern müssen. Wenn die **QuickTime 2.5** Dateien installiert sind, werden alle älteren Versionen in einen Ordner mit dem Namen QuickTime™ (alte Versionen) kopiert, der im System-Ordner zu finden ist.

Sollten Sie aus irgendwelchen Gründen ältere Versionen der **QuickTime** Komponenten wieder installieren müssen, so müssen Sie **QuickTime 2.5** manuell deaktivieren. Klicken Sie dazu auf das Festplatten-Symbol auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol des **System**-Ordners. Wenn das **System**-Fenster erscheint, öffnen Sie das **Datei**-Menü und wählen Sie **Neuer Ordner**. Geben Sie dem neuen Ordner den Namen **QuickTime** (für ***Riven***). Doppelklicken Sie auf den Erweiterungs-Ordner, um ihn zu öffnen. Ziehen Sie die **QuickTime 2.5 Erweiterung** aus dem **Erweiterungs**-Ordner in den **QuickTime** (für ***Riven***) Ordner. Wiederholen Sie diesen Schritt mit allen Erweiterungen, die Sie ersetzen wollen.

Sobald **QuickTime 2.5** deaktiviert ist, können Sie die ältere Version von **QuickTime** erneut installieren. Gehen Sie zum **System**-Ordner und öffnen Sie ihn durch Doppelklicken. Suchen Sie anschließend den Ordner **QuickTime (alte Versionen)** und öffnen Sie ihn. Suchen Sie den **Erweiterungs**-Ordner im System-Ordner Fenster und ziehen Sie die Dateien aus dem **QuickTime (alte Versionen)** Ordner in den Erweiterungs-Ordner. **Anmerkung:** Wenn Sie die alten **Erweiterungen**

wieder installieren, wird Ihre ***Riven***-Installation nicht mehr funktionieren. Sie müssen eine Benutzerdefinierte Installation durchführen, bevor Sie ***Riven*** erneut starten können.

Um eine **Benutzerdefinierte Installation** durchführen zu können, legen Sie die ***Riven1*** CD in Ihr CD-ROM Laufwerk und doppelklicken Sie auf das Riven1 CD-ROM Symbol. Doppelklicken Sie auf das ***Riven*** **Installer** Symbol, um das Installations-Programm zu starten. Klicken Sie auf den **Weiter**-Button, um die ReadMe Datei zu übergehen. Wählen Sie Benutzerdefinierte Installation aus dem Pull-Down Menü in der oberen linke Ecke des Installationsfensters. Klicken sie auf das kleine Kästchen neben dem **QuickTime™ 2.5 Komponenten** Symbol in der Liste der Optionen, die installiert werden können. Vergewissern Sie sich, dass Sie die neuen Komponenten auf der Festplatte mit dem **System**-Ordner installieren, indem Sie auf den Button **Datenträger wechseln** klicken, bis die richtige Festplatte angezeigt wird. Klicken Sie auf den Installations-Button. Starten Sie Ihren Computer neu, wenn die Installation abgeschlossen ist.

Technischer Kundendienst

Bei alle technischen Fragen (Installation,etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von:

Mo-Do. von 15:00 - 19:30 Uhr
Freitags 15:30 - 19:30 Uhr

unter folgender Nummer zur Verfügung:

Telefon: 0208 / 4 50 29 29
Fax: 0208 / 4 50 88 99

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Online Support

Besuchen Sie unsere Internetseite **www.ubisoft.de**

Bitte überprüfen Sie die **Sektion Support / frequently asked questions (FAQ)**. Die Antwort, nach der Sie suchen, ist dort vielleicht schon enthalten.

Sollten Sie nicht fündig werden, benutzen Sie bitte unser Support-Formular. Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere **Tipps und Tricks-Spiele-Hotline** steht Ihnen täglich von **8:00 - 24:00 Uhr** unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88 24 12 10 (3,63 DM / Minute)

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer die minimalen Systemanforderungen erfüllt.

Halten Sie bitte folgende Angaben bereit:

- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- Prozessorgeschwindigkeit und –hersteller.
- Größe des Arbeitsspeicher.
- Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM – oder DVD-Laufwerks.
- Hersteller/Typ der Soundkarte .
- Hersteller/Typ der Grafik– und 3D Beschleunigerkarte.
- Betriebssystem.

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf um die Verfahrensweise abzustimmen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis.

The people of Cyan

MITWIRKENDE

CYAN

Entwurf und Leitung von
Robyn Miller und
Richard Vander Wende

Produktion
Rand Miller

Produktions-Manager
Tony Fryman

Leitender Programmierer und D'ni Historiker
Richard A. Watson

CG Produktions-Leiter
Joshua A. Staub

CG Grafiker/Animatoren
Jason Baskett
Michael Bostick
Tony Davidson
Jeremy Engleman
Robin Higgin-Foley
Robert Grace
Tim Greenberg
Joshua A. Staub
Bret St. Clair

CG Technischer Direktor
Karl Stiefvater
Shaders by Lume, Inc.

Zusätzliche CG Animationen
Patrick Faille
Eric Vignola

Zusammenstellung und zusätzliche CG weltweite Beratung
Michael Sheets

Ingenieur, Effekt-Programmierung
Mark DeForest

Ingenieur, Postproduktion und zusätzliche Programmierung
Ryan Miller

Gameplay-Design
Rand Miller
Robyn Miller
Richard Vander Wende
and
Joshua A. Staub
Richard Watson

Leitender Sound-Designer
Tim Larkin

Sound-Design und Videos
Martin O'Donnell
Michael Salvatori
O'Donnell/Salvatori Music,
Chicago, IL

Musik komponiert und produziert von
Robyn Miller

Ingenieur: Musik-Sampling und zusätzliches Sound-Design
Chris Brandkamp

Video-Sequenzen, geschrieben und geleitet von
Richard Vander Wende and Tim Greenberg

Sprecher

Gehn	John Keston
Catherine	Sheila Goold
Atrus	Rand Miller
Nelah	Christine Steel
Gehn's Guard	Vicente Ramos
Moiety Prisoner	Ernie Whitecloud
Leira (Keta)	Kate Vander Wende
Village Boy	Micah Biggs
Gehn's Scribe	Tony Fryman
Girl in Jungle	Sydney Wakan
Moeity Scout	Ryan Miller

Videos gefilmt von
PVR, San Francisco, CA

Synchronisation
Catherine Rengin Altay

Stellvertretender Produktions-Manager
Bonnie Staub

System-Administrator
John Biggs

Zusätzliches Produktions-Management
Dennis Leahy

CG Technischer Assistent
Eric Arnold

Tagebuch geschrieben von
Richard Vander Wende and
Tim Greenberg

Catherines Tagebuch von
Mary Anderson

Casting-Assistance
Belinda Hunt
Kinslee Miller
Ryan Miller

Kostümdesign
Catherine Hunt

D'ni Hintergründe (von *Myst*)
Chuck Carter

Gate-Room Illustrationen
Richard Downs

Gehn's Age Sky
Matte World Digital

Perücken
Joyce Degenfelder

Kostüme
Kauffman-Davis Studios
Seattle Opera

Säulen-Konstruktionen
Seattle Opera

Weitere Kulissen
Gaye Gardner
Robert Bovil
Cour Dain
Joseph Fisher
Studio 7

Zusätzliche Unterstützung
Chris Brandkamp
Al Carlson
Heather Ferguson-Gady
Byron "Loco" Heinemann
Mark Klammer
Jeff Oswaldt

Besonderen Dank an
alle, die ***Myst*** gespielt haben –
Riven gibt es nur euretwegen!

Alle von Brøderbund, insbesondere Dennis Leaby und Laurie Strand.

Alle von Sunsoft, Inc. insbesondere Masami Maeda und
Hiharu Yoshida

Das ursprüngliche Myst Team
John Miller/Symplex Systems
Kass Kapsiak
Katie Fisher
Rhode Island Historical Society
The City of Santa Fe, New Mexico
Net-Tel/Wes Morris

Ganz besonderen Dank an
das Cyan-Team. Eure Anstrengungen waren übermenschlich. Danke, dass ihr euch um das Projekt gekümmert habt!

Die Familien und Freunde all jener, die zusammen mit uns unter den Deadlines gelitten haben.

Ganz ganz besonderen Dank an
Debbie, Kinslee, Kerryn, und Kara Miller; Beth, Alexander, Grace, und Abraham Miller; und Kate, Helen und Evie Vander Wende. Wir lieben euch und hätten es ohne euch nicht geschafft!

Robyn und Rand möchten ihren Eltern, Ronald und Barbara, danken, für ihre wundervolle psychologische Unterstützung und ihre ungeteilte Liebe.

Und Richard möchte Garry und Evelyn (seinen Eltern) danken. Ich verdanke euch alles (Aber keine Angst, ich werde es euch eines Tages zurückzahlen).

Brøderbund Software/Red Orb Entertainment

Leitender Programmierer
Ben Ceschi
Allan Young

Anwendungs-Programmierer
Frankie Ford
Ed Rose
Samir Ramji

Direktor, Programmierung
Jeffrey Charvat
Grace Kim

Leitender Publisher
Laurie Strand

Senior Produktions-Manager
Dennis Leahy

Produktions-Manager
Matt O'Hara

Stellvertretender Produktions-Manager
Ralph Marsh

Leitender Sound-Designer
Tim Larkin

Stellvertretender Sound-Designer
Brian Walker

Sound-Bearbeitung
Ralph Marsh

Video-Bearbeitung
Scott Aronian

QuickTime Programmierer
Mike Foulger

System-Programmierer
Glenn Axworthy
Scott Henderson
Bob Gulian
Michael Zacks

Programmier-Tools
Esteban Ahn
Andrew Kay
Peter Van Gorder

Installer-Programmierung
Kent Daniels
Fred Campbell

MMX Programmierer
Davis Frank

Marketing Manager
Bruce Friedricks

Marketing Koordinatoren
Valerie Schuldheisz
Deanne Waltz

Verpackungs-Design
Cyan
Tolleson Design

Verpackungs-Illustration
Cyan

PR
Connors Communications,
Rebecca Lester und Adrean Price
(Europa)

Retail Merchandising
Lisa Dawson

Internet-Koordination
Angie Simas

Leiter Qualitätssicherung
Warren Yamashita
Juan Manuel Torres
Jeffrey Zemrak

QS-Team
Jennifer Winter
Sean Hamilton Alexander
Julia Thiel
Inga Pedersen

QS-Management
Rodrigo Silveira
Kirk Roulston
Erik Spencer

Dokumentation
Anne Sete
Karen Lamoreux
Inga Pedersen

Leiter automatisierte Tests
Mike Taber
Barry Burris

MPEG2 Audio Kompression
QDesign Corporation
Vancouver, BC, Canada

Besonderen Dank an
Joyce Anderson, Joe Boyd, Jeff Clayton, Mike Dooley, Carol Dickason, Ken Goldstein, Jim Goodkind, Rod Haden, Dana Henry, Kerry Huffman, Wendy Johnson, Deanna Jordt, David Kessler, Hendryk Lasak, M.W. Mantle, Sue Olsen, Sher Ripley, Mike Salvadore, Richard Seaman, Dabney Standley, Ted Simon, Lisa Ward, Harry Wilker, Jeanne Winding, Eric Winkler, Carlos Zubiate, Brøderbund Sales Force

Berkeley Sound Artists
Frankel & Company
Organic Online, Inc.
RD/Fox Advertising
Saatchi & Saatchi Advertising

PVR Crew
Direktor Fotografie
Steve Kotton

Manager Video-Produktion
Renee Jensen

2. Kamera
James Pusch

Vorarbeiter
Mike Van Dine

Interner Zusammenhalt
Alex Robinson

Ultimate Operator
Sprague Anderson

Audio
Robert Tachories

Videorekorder-Programmierung
Wayne Cory
Jeff Piccinini

Make-Up
Nancie Marsalis
Joeann Edmonds

Assistent: Kostüme
Pamela Buss

Video-Konsistenz
Pat Burke
David Van Woert

Video-Editor
Michael Albanese
Aldo DiVergilio

Stellvertretender Editor
Vince Oresman

Video-Digitalisierung
J. Anthony Ruffo
Derek Gatlin

Operations Manager
Steve Manke

Koordinator, Postproduktion
Laurie Lamson

Voiceover Ingenieure
North by Northwest Productions

Zusätzliches Sound-Design für O'Donnell/Salvatore Music
Paul Heitsch, John Binder, Mark Devos, Brian Jennings, Sean Richards, and Jeff Krajewski (courtesy of Fuse Music and Design, Chicago, IL).

Lokalisation
Anja McClellan